2014 - 2015

Catalogue

- Manuels reproductibles
- Jeux éducatifs
- Outils pédagogiques pour :
  - éducateurs
  - enseignants
  - orthopédagogues
  - orthophonistes
- autocollants - timbres / tampons

scolartek.com

TABLE DES MATIÈRES

Droits de reproduction / signification des pictogrammes ..... p. 2

Préscolaire
Manuels reproductibles ..... p. 3
Jeux éducatifs ..... p. 5

1re et 2e années
Manuels reproductibles ..... p. 10
Jeux éducatifs ..... p. 20

3e et 4e années
Manuels reproductibles ..... p. 35
Jeux éducatifs ..... p. 41

5e et 6e années
Manuels reproductibles ..... p. 50
Jeux éducatifs ..... p. 57

Alphabétisation / Français de base / Adaptation au secondaire
Niveaux 1 et 2 ..... p. 66
Niveaux 3 et 4 ..... p. 71
Niveaux 5 et 6 ..... p. 74

Français (Langue seconde)
Manuels reproductibles ..... p. 81
Jeux éducatifs ..... p. 81

Anglais (Langue seconde)
Manuels reproductibles ..... p. 82
Jeux éducatifs ..... p. 83

Orthophonie
Phonologie ..... p. 86
Morphosynthaxe ..... p. 88
Vocabulaire et sémantique ..... p. 90
Discours et histoires en séquence ..... p. 91
Compréhension ..... p. 91
Autres ..... p. 91

Fournitures scolaires
Autocollants ..... p. 92
Étiquettes de nom ..... p. 96
Tableaux d'évaluation et plaques d'identification ..... p. 97
Timbres/tampons ..... p. 98
Encres ..... p. 101
Outils pédagogiques ..... p. 102
Outils pédagogiques anglais langue seconde ..... p. 115
Stress visuel ..... p. 120
Pochettes à plastifier ..... p. 121
Enveloppes de plastique transparentes ..... p. 121
Sablier et crayons effaçables ..... p. 121
Dés ..... p. 122
Pions ..... p. 127

Jeux éducatifs ..... p. 133

Bon de commande ..... p. 143

DROIT OU NON DE REPRODUIRE

Les manuels reproductibles ne sont pas inscrits aux répertoires des œuvres admissibles à la photocopie.

La personne qui achète un manuel obtient l'autorisation de le reproduire à vie (licence exclusive) pour son usage personnel dans sa classe ou son bureau uniquement, et seulement pour ses élèves ou clients. Il ou elle n'a **pas le droit de le prêter, de le louer ou d'en faire des copies pour des collègues** de travail. La personne qui a acheté la licence de reproduction peut numériser les manuels reproductibles seulement et peut les utiliser uniquement dans sa classe ou son bureau sur un support informatisé.

Il est interdit de transférer le manuel numérisé à des collègues pour utilisation dans leur local ou pour diffusion plus large dans l'école, dans la commission scolaire, dans un bureau professionnel, sur le web ou sur d'autres supports.

L'école qui achète un manuel reproductible doit aussi respecter le droit de reproduction. **L'institution achète un manuel par classe ou bureau,** et non un seul pour toutes les classes ou bureaux d'un même niveau ou pour toute l'école. L'institution doit acheter une licence pour chaque classe et bureau dans lesquels le document sera utilisé.

Il est interdit de photocopier ou de numériser un manuel reproductible, en totalité ou en partie, pour une autre personne que celle ayant la licence (le droit à vie de le faire).

Il est interdit de photocopier, de modifier ou de numériser les jeux éducatifs, les albums illustrés et les romans jeunesse.

Il est interdit d'adapter ou de modifier un texte, une partie de texte, une image ou une partie d'image pour les photocopier ensuite ou les numériser hors contexte.

Il est interdit de prendre une image provenant d'un produit Scolartek et de l'insérer dans un autre document, dans un cahier d'exercices ou de l'utiliser à des fins personnelles et hors contexte.

Il est interdit de numériser les œuvres ou de les reproduire de quelque façon que ce soit afin d'en faire des exercices informatisés, des jeux en ligne ou tout autre dossier informatique ou TIC (technologies de l'information et de la communication) pour diffusion autre que pour la classe ou le bureau pour lesquels elles sont exclusivement autorisées par licence.

Le non-respect de l'interdit de reproduction est une violation du copyright.

L'équipe des *Éditions Scolartek* travaille pour vous. Respecter les droits de reproduction, c'est l'encourager à continuer de produire les outils que les auteurs nous confient et dont vous avez besoin.

SIGNIFICATION DES PICTOGRAMMES

Permission restreinte de reproduire

La personne qui achète le matériel désigné par ce pictogramme obtient la permission de le reproduire pour les besoins de sa classe ou son bureau uniquement.

Interdiction de reproduire

Il est strictement interdit de reproduire le matériel désigné par ce pictogramme sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit.

* Les CORRIGÉS ne sont pas reproductibles même si le pictogramme «Interdiction de reproduire » n'est pas présent.

Nous reconnaissons l'aide financière du gouvernement du Canada, par l'entremise du Fonds du livre du Canada (FLC), pour nos activités d'édition.

Nos prix sont sujets aux fluctuations du marché et peuvent être modifiés sans préavis.

Tous les détails (produits et nouveautés) sur
SCOLARTEK.COM

Téléphone : 819 533-4845
Téléphone sans frais : 1 866 533-4845
Télécopieur : 819 533-7000
info@scolartek.com

JEUX ÉDUCATIFS

Hexacus™ (12 pièces)

D'abord trier les pièces hexagonales de ce jeu selon la taille et la couleur. Ensuite, empiler, placer et équilibrer le tout afin de créer une grande variété de constructions intéressantes.

Le livret de suggestions propose 100 exemples de constructions à réaliser. Des niveaux allant de « facile » à « difficile » sont là pour inspirer et donner des défis.

2 ans et plus.

Jeu de réflexion évolutif

N°: pp-19000 — **23,99$**

Hexacus™ (25 pièces)

D'abord, trier les pièces hexagonales de ce jeu selon la taille et la couleur. Ensuite, empiler, placer et équilibrer le tout afin de créer une grande variété de constructions intéressantes.

Le livret de suggestions propose 171 exemples de constructions à réaliser. Des niveaux allant de « facile » à « difficile » sont là pour inspirer et donner des défis.

2 ans et plus. Seul ou en groupe de deux.

Jeu de réflexion évolutif

Contenu:
25 pièces hexagonales (6 rouges, 6 oranges, 4 jaunes, 4 vertes, 2 bleu ciel, 2 bleu foncé et 1 violette);
un livret de suggestions de constructions à réaliser.

N°: pp-19001 — **39,99$**

Mag Blocks™ (24 pièces)

Un jeu intéressant pour développer de façon amusante la relation entre les différentes formes géométriques. Développe la dextérité manuelle, la logique mathématique, les agencements géométriques, l'apprentissage des couleurs de base.

Le joueur choisit une carte-défi et il doit ensuite essayer de construire la forme figurant au recto. Si le joueur est bloqué, il peut trouver la solution au verso. Au fil du jeu, le joueur développe de plus en plus d'habiletés et se familiarise avec les défis les plus complexes. Le joueur habile pourra ensuite former ses propres constructions.

4 ans et plus.

Jeu de réflexion évolutif

Contenu:
24 pyramides magnétiques et colorées;
20 cartes-défis casse-tête et corrigés.

N°: pp-38415 — **21,99$**

Mag Blocks™ (48 pièces)

Un jeu intéressant pour développer de façon amusante la relation entre les différentes formes géométriques. Développe la dextérité manuelle, la logique mathématique, les agencements géométriques, l'apprentissage des couleurs de base.

Le joueur choisit une carte-défi et il doit ensuite essayer de construire la forme figurant au recto. Si le joueur est bloqué, il peut trouver la solution au verso. Au fil du jeu, le joueur développe de plus en plus d'habiletés et se familiarise avec les défis les plus complexes. Le joueur habile pourra ensuite former ses propres constructions.

4 ans et plus.

Jeu de réflexion évolutif

Contenu:
48 pyramides magnétiques et colorées;
30 cartes-défis casse-tête et corrigés.

N°: pp-38416 — **37,99$**

Bahuts malins

Trois camions sont en chemin vers leur destination. Ils doivent transporter des choses, mais ils ne savent pas si elles tiendront toutes dans leurs bennes. Pouvez-vous les aider à tout emporter?

Bahuts Malins est un jeu qui suivra les progrès accomplis par votre enfant. Il considérera d'abord les camions en bois comme des jouets qu'il pourra remplir et déplacer. Puis, il voudra résoudre les 48 défis qui lui seront proposés. Les exercices, d'abord faciles, gagnent en complexité.

Jeu de réflexion évolutif

48 défis, 4 niveaux de difficulté, dès 3 ans.

Contenu:
3 camions en bois;
10 colis en plastique;
1 livret contenant 48 défis et toutes les solutions.

N°: pb-515364 — **23,99$**

Bill & Betty Bricks

Édifiez la façade du bâtiment avec les briques en bois et assurez-vous que vos bâtisseurs soient toujours présents sur le bâtiment. Votre tâche est achevée lorsque la façade est érigée et que vos bâtisseurs sont sur le toit. Un jeu qui participe au développement de la perception spatiale de l'enfant et de sa motricité fine.

60 défis, 5 niveaux de difficulté, à partir de 5 ans.

Jeu de réflexion évolutif

Contenu (matériel en bois):
1 socle de jeu;
9 pièces de bâtiment;
2 figurines;
1 livret contenant 60 défis
et toutes les solutions.

N°: pb-515999 — **23,99$**

Liquidation

2$

Cédés à un prix de liquidation, ces ouvrages sont disponibles en fonction des stocks à notre disposition.

Plusieurs autres titres sur **scolartek.com**

Tous les détails (produits et nouveautés) sur
SCOLARTEK.COM

Téléphone: 819 533-4845
Téléphone sans frais: 1 866 533-4845
Télécopieur: 819 533-7000
info@scolartek.com

JEUX ÉDUCATIFS

Camelot Junior

48 défis répartis en 4 niveaux raviront petits et grands selon leur âge et leur patience. Le nombre de pièces à utiliser varie selon la difficulté.

Il faut construire un chemin pour permettre au chevalier de rejoindre la princesse. Pour cela, vous choisirez un défi et n'utiliserez que les pièces demandées afin que l'un rejoigne l'autre. Mais vous devrez faire attention à ce que ce chemin soit praticable et sans danger! Il faudra combiner au mieux le sens des pièces et leurs formes pour constituer des escaliers ou ponts sur lesquels puisse marcher votre héros, lui qui ne sait ni grimper, ni sauter! Il faut donc user de logique, avoir une vue d'ensemble et une motricité précise.

4 ans et plus.

Jeu de réflexion évolutif

Contenu :
1 base de jeu en bois ;
8 pièces en bois (4 tours, 3 escaliers et 1 pont)
2 personnages en bois ;
règles du jeu ;
1 livret de 48 défis et leurs solutions.

N° : pb-513223 — **23,99 $**

Code Couleur

100 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 5 ans.

Choisir un défi parmi les 100 proposés. Apparaît une figure à reconstituer à partir de 18 plaquettes transparentes à superposer. Grâce aux couleurs sur la figure, le joueur peut sélectionner les plaquettes. Elles sont monochromes et seules 2 d'entre elles contiennent la même couleur.

Jeu de réflexion évolutif

Une fois les plaquettes de couleur identifiées, il faut trouver dans quel sens positionner chaque forme et dans quel ordre placer ces différentes images pour reproduire la figure demandée.

Contenu :
1 support de jeu ;
18 plaquettes transparentes de 9 couleurs ;
1 livret de 100 défis et toutes leurs solutions.

N° : pb-513582 — **19,99 $**

Anti-virus

Un virus s'est introduit. Alors que la cellule (le plateau de jeu) contient peu de place, vous allez gérer le déplacement des molécules (pièces de couleur) qui se gênent afin d'extraire le virus (pièce rouge).

Après avoir positionné les pièces de départ comme demandé dans le défi, vous devrez programmer dans le bon ordre les mouvements de vos éléments pour libérer l'espace par lequel faire sortir l'intrus.

Jeu de réflexion évolutif

60 défis de 5 niveaux de difficulté croissante sont proposés afin de permettre à tous les âges de se confronter à ce jeu.

Contenu :
1 plan de jeu ;
11 pièces de jeu ;
1 livret de 60 défis et toutes les solutions.

N° : pb-514107 — **19,99 $**

Castle Logix

48 défis et 4 niveaux de difficulté sont proposés pour convenir à toute la famille. Le *Starter* permet une découverte du principe du jeu en douceur, nécessitant la présence de 3 blocs. Le *Junior* en exigera 4. L'*Expert* amènera la notion d'équilibre. Enfin, le *Master* aura pour seule illustration le contour final, sans couleur permettant de distinguer les pièces utilisées.

Muni de 4 blocs de bois, utilisables aussi bien à la verticale qu'à l'horizontal, et de 3 tours de différentes tailles, le jeune architecte devra reproduire le modèle de château qui lui est donné. À lui de trouver le montage des pièces pour y arriver.

3 ans et plus.

Jeu de réflexion évolutif

Contenu :
4 blocs réversibles en bois ;
3 tours en bois de tailles différentes ;
1 livret de règles ;
48 défis et leurs solutions.

N° : pb-513216 — **23,99 $**

Aqua Belle

Les Sirènes doivent sauver leurs amis poissons en rendant les piranhas inoffensifs. Pour cela, elles utilisent des bulles emprisonnantes.

Aqua Belle propose de choisir parmi 48 défis. La carte retenue se pose sur le plan de jeu et accueilliera les 6 tuiles transparentes (certaines avec des bulles) bien placées pour s'encastrer en ne laissant aucun piranha libre !

48 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 5 ans.

Jeu de réflexion évolutif

Contenu :
1 plan de jeu ;
6 tuiles transparentes ;
24 fiches-défis recto / verso et toutes leurs solutions ;
1 livret de règles ;
1 coffret de rangement.

N° : pb-516057 — **19,99 $**

Camouflage Pôle Nord

48 défis, selon 4 niveaux de difficulté croissante, tiendront en haleine les joueurs. Il est temps d'aider les animaux polaires à retrouver leur place. Les orques et les ours blancs ne savent plus où nager entre océan et banquise.

Après avoir choisi un défi, placez-le sur le plan de jeu. Vous devrez alors poser les 6 tuiles de telle sorte que :
- les poissons nagent dans l'eau ;
- les ours blancs marchent sur la banquise ;
- aucun ne doit se retrouver avec un chasseur ou un pêcheur inuit.

Jeu de réflexion évolutif

Contenu :
1 plan de jeu ;
6 tuiles transparentes ;
24 cartes de défis recto / verso et leurs solutions ;
1 coffret de rangement qui se referme ;
1 livret de règles.

N° : pb-513520 — **19,99 $**

Découvrez nos autocollants !

— pages 92 à 95

Ils sont beaux et colorés ! Adoptez-les pour le plus grand plaisir de vos élèves méritants !

JEUX ÉDUCATIFS

Cache-cache — Canada

NOUVEAU

En route pour une aventure dans la forêt canadienne ! Un défi, des centaines de combinaisons... une seule solution ! Castors, oies blanches, orignaux, ratons laveurs, ours bruns... Peu d'élus restent à découvert.

À vous de placer les 4 pièces de puzzle «forêt» sur le plateau de façon à reproduire le dessin proposé par le défi.

Inclut 48 défis de difficulté progressive, avec leurs solutions.
5 ans et plus.
Ce jeu est billingue.

Contenu :
1 plateau de jeu ;
4 pièces de casse-tête «forêt» ;
1 livret incluant instructions, défis et solutions.

Jeu de réflexion évolutif

N° : pb-514886 — **19,99 $**

Solitaire Chess

Solitaire Chess est un casse-tête logique séquentiel basé sur les règles des échecs.

Choisissez une carte-défi et disposez les pièces d'échecs selon la configuration illustrée sur la carte. Puis, capturez les pièces une à la fois en les déplaçant comme vous le feriez aux échecs classiques. Quand il ne reste plus qu'une seule pièce sur le plateau, VOUS GAGNEZ !

8 ans et plus. 1 seul joueur.

Ce jeu est multilingue.

NOUVEAU

Contenu :
1 plateau de jeu ;
60 défis ;
10 pièces d'échecs ;
1 livret d'instructions.

Jeu de réflexion évolutif

N° : pb-334000 — **19,99 $**

Athena™

Il faut organiser les chemins pour que le chef archéologue puisse transporter le buste d'Athéna sur le reste de la statue. Comment ? En promenant les ouvriers sur les trottoirs de couleur codés des différents ouvriers vêtus de la couleur correspondante.

50 défis vous attendent. Plus le chantier a d'ouvriers, plus c'est difficile.

NOUVEAU

Contenu :
Base Athéna avec accès au temple ;
50 cartes-défis ;
une base de statue d'Athéna ;
un archéologue portant le buste d'Athéna ;
6 ouvriers dessinateurs (équipe marron) ;
5 ouvriers mineurs (équipe bleue) ;
4 photographes (équipe verte) ;
2 géomètres (équipe jaune) ;
1 livre d'instructions avec solutions.
Note : Une partie du livret d'instructions et une partie de la boîte sont en anglais.

Jeu de réflexion évolutif

N° : pp-70420 — **18,99 $**

Les pingouins patineurs

NOUVEAU

60 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 6 ans.

Après avoir choisi un défi, vous placez les pingouins aux emplacements demandés. Pour cela, vous devez modifier la forme initiale des 5 pièces de glace (qui coulissent pour prendre des positions différentes) afin qu'elles s'encastrent bien dans le plan de jeu. Les premiers défis vous indiquent toutes les formes des pièces, puis quelques-unes, puis plus aucun indice ! Vous êtes alors seul pour trouver l'unique solution.

Contenu :
1 plan de jeu ;
5 pièces de jeu modifiables ;
1 livret de règles ;
60 défis et toutes leurs solutions.

Jeu de réflexion évolutif

N° : pb-515371 — **19,99 $**

Les Murailles de Troie

60 défis, 5 niveaux de difficulté, à partir de 7 ans. *Les Murailles de Troie* est un jeu de logique stimulant. Les défis proposés avec des règles simples et un nombre limité de murailles (4 pièces de jeu) vous tiendront en haleine très longtemps.

Choisissez un défi et installez les guerriers dans la position demandée (le nombre de personnages utilisés peut varier d'un défi à l'autre). Il reste à protéger vos Troyens DANS vos murs en expulsant les Grecs HORS de vos murailles.

NOUVEAU

Contenu :
1 plan de jeu ;
4 Troyens ;
4 Grecs ;
4 murailles ;
1 carnet de 60 défis et leurs solutions.

Jeu de réflexion évolutif

N° : pb-515340 — **19,99 $**

Say Cheese !™

Il y a 50 défis à résoudre allant de facile à difficile. Chaque défi donne les positions de départ pour les blocs de fromage utilisés dans le défi. Chaque petit bloc contient une souris d'une couleur différente. Apparaissent d'un côté une queue de souris et, côté opposé, la tête de la souris. Faites correspondre la couleur de la souris avec sa position donnée sur le plateau de fromage (la base). Pour résoudre chaque défi, faites rouler un à un les blocs sur la grille, jusqu'à ce que toutes les têtes des souris soient faces vers le haut. Il faut y arriver avec le moins de rotations possible.

NOUVEAU

Contenu :
Grille-plateau de fromage (base) ;
5 morceaux de fromage carrés ;
2 morceaux de fromage rectangulaires ;
1 livret de défis avec instructions et solutions.
Note : Une partie du livret d'instructions et une partie de la boîte sont en anglais.

Jeu de réflexion évolutif

N° : pp-70430 — **18,99 $**

Découvrez nos fournitures scolaires !

— pages 92 à 127

Tous les détails (produits et nouveautés) sur
SCOLARTEK.COM

Téléphone : 819 533-4845
Téléphone sans frais : 1 866 533-4845
Télécopieur : 819 533-7000
info@scolartek.com

JEUX ÉDUCATIFS

Crazy Campers™

Pour les campeurs débutants, le jeu se compose de 13 cartes différentes montrant chaque fois où doivent, au départ, être placées la tente (avec l'ours) et une des autres figurines. Pour les campeurs confirmés, il y a 23 cartes du terrain qui donnent chaque fois la position d'une seule figurine (la tente avec l'ours) sur le plateau de jeu.

Il y a 36 défis classés de «facile» à «difficile». Des indications quant au positionnement de quelques figurines apparaissent au dos des 13 premières cartes du terrain et les solutions complètes pour chaque défi sont données à la fin du livret.

Contenu:
Le plateau du terrain de camping à occuper;
11 pièces de puzzle;
1 livret des défis avec les instructions et les solutions.
Note: Une partie du livret d'instructions et de la boîte est en anglais.

Jeu de réflexion évolutif

N°: pp-70211 — **18,99$**

Tut's Tablet™

Le but du jeu est de trouver le trésor de Tut. Pour y arriver, le joueur doit placer le Cube Cryptique sur la case de départ en faisant correspondre les couleurs de la partie supérieure et les côtés du cube comme indiqué. Pour trouver le chemin secret vers le trésor de Tut, le joueur doit faire rouler le Cube Cryptique de case en case en faisant toujours correspondre la couleur du dessus du cube avec la couleur de la case d'en dessous. Lorsque le joueur arrive à la case avec la pièce de Tut et que les couleurs correspondent, le défi est relevé.

Il y a 50 défis avec 4 niveaux de difficultés de «facile» à «difficile».

Ce jeu développe l'observation, la logique et la capacité de prévoir, en plus de travailler la rotation et la translation.

Contenu:
Tablette de Tut;
Cube Cryptique;
livret de défis;
livret d'instructions et solutions.
Note: Une partie du livret d'instructions et une partie de la boîte sont en anglais.

Jeu de réflexion évolutif

N°: pp-70412 — **18,99$**

Texet™

Jeu de réflexion évolutif

Texet est un jeu de tuiles amusantes. Les 12 rectangles de plastique coloré peuvent s'alligner, se retourner, se chevaucher et s'empiler pour créer une grande quantité de modèles intéressants. Le livre de suggestions propose 50 exemples de permutations possibles des tuiles pour former des dessins colorés et différents. Une façon amusante de créer des ensembles géométriques sophistiqués et colorés...

Travaille l'observation, la perception en dessous et au-dessus, la déduction logique, etc. Une très bonne façon de travailler la géométrie.

Le livret d'instructions est en anglais, français et espagnol.

3 ans et plus.

N°: pp-18005 — **18,99$**

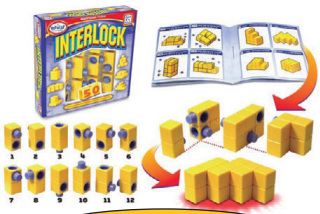
Interlock™

Le but du jeu est de construire différentes formes avec quelques pièces ou le jeu complet, dépendamment du niveau choisi. Chaque bloc a une prise femelle ou un bouchon rond violets placés à des endroits différents. Le joueur doit construire une forme spécifique en insérant chaque bouchon dans la prise d'accueil de la prochaine pièce. Lorsque le casse-tête est résolu, chaque bouchon remplit chaque prise et dans la construction finale on ne doit apercevoir ni prise d'accueil ni bouchon.

Il y a 50 modèles à construire allant de «facile» à «difficile». Chaque illustration des modèles donne le nombre de pièces nécessaires pour créer la forme et le nombre de solutions possibles. Si le joueur est bloqué, il y a un indice qui lui est donné.

8 ans et plus.

Contenu:
12 pièces de plastique;
un livret de modèles à exécuter ainsi que les corrigés.
Note: Une partie du livret d'instructions et une partie de la boîte sont en anglais.



Jeu de réflexion évolutif

N°: pp-70411 — **18,99$**

Roundabout™

Le but de ce jeu est de construire des circuits définis avec les 18 pièces fournies. Le joueur doit sélectionner les 4 pièces demandées, de formes différentes, du casse-tête. Puis sur une surface plane, il doit aligner l'extrémité ronde d'une seule pièce à une autre afin de construire un circuit fermé en reproduisant fidèlement le modèle demandé. Le circuit demandé ne possède ni début ni fin.

Il y a 50 modèles de circuits à construire classés de «facile» à «difficile».

Développe la dextérité manuelle, l'orientation spatiale et la logique mathématique

8 ans et plus.

Contenu:
18 pièces de casse-tête de formes différentes;
livret d'instructions avec les modèles à exécuter et les corrigés.
Note: Une partie du livret d'instructions et une partie de la boîte sont en anglais.

Jeu de réflexion évolutif

N°: pp-70415 — **18,99$**

Perilous Pipes™

Le casse-tête Perilous Pipes comprend 15 pièces de casse-tête en forme de tuyau. Chaque pièce est numérotée et en forme de U à l'envers de différentes largeurs et hauteurs. Les tuyaux les plus courts ne se placent que sous les plus grands et les plus larges. Le défi est de les assembler tous pour qu'ils se placent sur la base en suivant le modèle. Le modèle ne donne l'emplacement que de deux tuyaux, les autres doivent être trouvés par le joueur. Souvent la solution est trouvée après différents essais et erreurs ou par déduction logique.

Ce jeu demande concentration, observation, déduction logique, pensée mathématique et dextérité manuelle.

Il y a 50 modèles de construction allant de «facile» à «difficile».

8 ans et plus.

Contenu:
Base pour y insérer les tuyaux;
15 tuyaux de grosseurs différentes;
Un livret d'instructions et les modèles-défis de construction.
Note: Une partie du livret d'instructions et une partie de la boîte sont en anglais.

Jeu de réflexion évolutif

N°: pp-70440 — **18,99$**

JEUX ÉDUCATIFS

Rush Hour®

Jeu de réflexion évolutif

Faites glisser les véhicules qui empêchent votre voiture rouge de fuir l'embouteillage. Ce jeu de déplacements séquentiels primé propose 40 NOUVEAUX défis répartis en 4 niveaux de difficulté, pour offrir du plaisir pare-chocs à pare-chocs aux amateurs de remue-méninges de tous âges!

8 ans et plus. Jeu multilingue.

N°: pb-735232 — **17,99$**

Rush Hour® Jr.

Est-il possible de libérer le conducteur de l'embouteillage avant que la crème glacée ne fonde? Offre des défis bien adaptés aux jeunes.

6 ans et plus.

Jeu de réflexion évolutif

Ce jeu est bilingue.

N°: pb-050405 — **15,99$**

Rush Hour® — Card Set 2, Card Set 3, Card Set 4

Dans le jeu *Rush Hour*®, on déplace les automobiles et les camions bloquant le passage pour aller vers la sortie.

Chaque ensemble (*Card Set*) offre 40 nouveaux défis pour le jeu *Rush Hour*® avec une nouvelle voiture. Il faut posséder le jeu complet de *Rush Hour*® pour jouer avec ces défis.

Card Set 2 (auto rouge) — N°: pb-050110 — **6,99$**
Card Set 3 (auto blanche) — N°: pb-050208 — **6,99$**
Card Set 4 (auto jaune) — N°: pb-050307 — **6,99$**

Jeu de réflexion évolutif

Dos à dos

Il faut placer l'ensemble des pièces de couleur sur le plan de jeu vertical. Le défi consiste à prendre en compte les deux faces de la grille à compléter dans son intégralité! En effet, les pièces multicolores s'insèrent jusqu'à faire saillie ou non dans la grille, ce qui vous empêchera de placer de l'autre côté les pièces restantes... Patience, vous avez dit patience... Des jeux d'esprits et des défis évolutifs qui s'adressent aux enfants et aux adultes.

7 ans et plus.

Contenu:
Jeu compact avec espace de rangement;
11 pièces de puzzle colorées;
1 livret contenant 60 missions et les solutions.

Jeu de réflexion évolutif

N°: pb-516682 — **15,99$**

Le jeu des 7 familles

Découvrez vite 7 familles délirantes! Pour gagner une carte-Famille, il suffit de la demander à un autre joueur et de répondre à l'une des 612 questions thématiques en suivant les indications de la roue. Il vous faudra également relever l'un des 30 défis proposés! Fous rires garantis!

2 à 4 joueurs, de 6 à 99 ans.

Contenu:
42 cartes-Famille;
119 cartes-Questions portant sur 7 thématiques (français, mathématiques, histoire, géographie, arts, sport et anglais) et 3 niveaux (6-8 ans, 8-10 ans et adultes);
15 cartes-Défi;
4 cartes «Comptez vos points!»;
2 roues.

N°: pb-266241 — **15,99$**

L'aventurier

48 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 7 ans.

Placez les 8 pièces amovibles sur le plan de jeu tel qu'indiqué sur le livret de règles selon le défi choisi, au bon endroit et dans le bon sens. Aidez-vous des formes géométriques figurant sur chacune des pièces pour les différencier. Puis, faites coulisser une ou plusieurs pièces dans le plan de jeu pour permettre à votre pion de se déplacer à son tour jusqu'à un point d'arrêt possible. Répéter les déplacements alternatifs jusqu'à atteindre la seule sortie possible.

Contenu:
1 plan de jeu;
8 pièces de salles mobiles;
1 pion;
1 livret de règles;
48 défis et toutes leurs solutions.

Jeu de réflexion évolutif

N°: pb-516064 — **15,99$**

Mosaïc

60 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 7 ans.

Vous disposez de 6 pièces de 6 boules chacune et d'un plan de jeu de 36 emplacements. Ces pièces sont différentes en contenus (composition et répartition variables des couleurs) et en formes (elles se replient différemment)!

C'est donc muni de la solution finale que vous allez jouer: le dessin définitif obtenu par la pose des pièces vous est donné. Reste pour vos neurones à trouver COMMENT chacune d'entre elles doit être posée pour composer cet ensemble bicolore.

Contenu:
1 plan de jeu;
6 pièces de 6 boules noires et blanches modulables;
1 livret de règles;
60 défis et toutes leurs solutions.

Jeu de réflexion évolutif

N°: pb-516033 — **15,99$**

Ajoutez dés et pions supplémentaires à vos jeux!

— pages 92 à 127

Tous les détails (produits et nouveautés) sur
SCOLARTEK.COM

Téléphone: 819 533-4845
Téléphone sans frais: 1 866 533-4845
Télécopieur: 819 533-7000
info@scolartek.com

JEUX ÉDUCATIFS

Les poules ont la bougeotte

NOUVEAU

48 défis et 4 niveaux de difficulté pour toute la famille, à partir de 6 ans.

Ayant sélectionné une carte-défi à glisser sous le couvercle de jeu transparent, vous devrez déplacer les tuiles représentant une ou plusieurs poules jusqu'à ce que chacune d'entre elles recouvre un œuf. Les 5 tuiles coulissent le long des bords du plateau, mais ne se détachent pas de leur support! Il faudra donc trouver dans quel ordre faire glisser les poulettes pour arriver à vos fins.

Contenu:
1 plan de jeu avec 5 tuiles coulissantes transparentes;
48 cartes-défis à insérer;
1 livret de règles avec toutes les solutions;
1 coffret de rangement.

Jeu de réflexion évolutif

Nº: pb-514640 — **15,99$**

Le monde aquatique

NOUVEAU

48 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 5 ans. Le nombre et la variété des illustrations à couvrir augmentent à chaque niveau.

Ce jeu de réflexion est facile à emporter et est destiné à être joué seul.

Chaque défi vous informe des SEULES illustrations qui doivent rester visibles sur votre plateau de jeu aimanté. Il vous suffit donc de placer correctement les 4 pièces «nénuphars» magnétiques afin de cacher les autres dessins. Mais attention, ces pièces sont toutes de formes différentes...

Contenu:
1 carnet de jeu magnétique;
4 pièces «nénuphars» aimantées;
2 livrets de 24 défis reliés au carnet;
règles de jeu imprimées sur le livret

Jeu de réflexion évolutif

Nº: pb-515784 — **9,99$**

Les insectes en folie

NOUVEAU

48 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 7 ans. Chaque défi (à choisir selon le niveau des joueurs) vous informe des SEULES illustrations qui doivent rester visibles sur votre plateau de jeu. Il vous suffit donc de placer correctement les 4 pièces «cailloux» afin de cacher les autres dessins. Mais attention, ces pièces sont toutes de formes différentes...

Contenu:
1 carnet de jeu magnétique;
4 pièces «cailloux» aimantées;
2 livrets de 24 défis reliés au carnet;
règles de jeu imprimées sur le livret.

Jeu de réflexion évolutif

Nº: pb-515791 — **9,99$**

Lab Mice™

NOUVEAU

Le but du jeu est de relier la souris et le fromage de la même couleur avec un crayon effaçable à sec.

Chaque fiche contient des nombres variés de souris de couleur et de tranches de fromage de couleur aussi, Il faut relier toutes les souris avec les fromages correspondants par des lignes horizontales et verticales. Chacune des 100 fiches demande de la déduction et de l'observation.

La boîte de métal est en anglais ainsi que le livre d'instructions et de solutions. Mais très peu de mots anglais sur les fiches et sur les corrigés. Se travaille en atelier. Semble facile mais demande de la concentration, de l'observation de la déduction logique.

Jeu de réflexion évolutif

8 ans et plus.

Contenu:
100 fiches casse-tête avec 3 niveaux de difficulté;
2 crayons effaçables à sec.

Nº: mw-48147 — **21,99$**

Block By Block

NOUVEAU

Les 7 blocs bleus ont la même forme que les jeux *Tetris* ou *Soma Cube* (1970) et peuvent se combiner de plusieurs façons pour fabriquer une structure 3D. Ce jeu favorise la compréhension des relations spatiales et la capacité de se représenter mentalement les trois dimensions.

Il faut reproduire en 3D l'image proposée.

8 à 99 ans.

Jeu de réflexion évolutif

Contenu:
7 blocs de formes différentes bleues;
60 cartes-défis avec solutions (conseils et étapes) au veso.

Nº: pb-059317 — **15,99$**

Anaconda

NOUVEAU

Dans les ruines d'un ancien temple vit l'anaconda, le grand serpent d'Amérique du Sud. Rassemblez toutes les pièces de ce puzzle et recréez le corps de l'anaconda. Les pièces du jeu présentent deux faces: recto et verso! Vous devrez choisir laquelle convient afin de recréer votre anaconda. Vous devez constituer un serpent continu en plaçant toutes les pièces sur le plan de jeu.

100 défis, 5 niveaux de difficulté, à partir de 7 ans.

Jeu de réflexion évolutif

Contenu:
1 plan de jeu;
8 pièces de jeu recto / verso;
1 livret de 100 défis et toutes leurs solutions;
1 coffret de rangement.

Nº: pb-514541 — **15,99$**

La forêt enchantée

NOUVEAU

48 défis, 4 niveaux de difficulté qui permettent à chacun de progresser selon ses aptitudes, à partir de 6 ans.

Trouvez comment résoudre les défis en plaçant 9 tuiles magnétiques sur la partie aimantée du livret. Ces tuiles représentent des chemins. Il vous faudra relier entre eux différents personnages et objets sans créer des culs-de-sac!

Contenu:
1 carnet de jeu magnétique;
9 pièces-chemins aimantées;
2 livrets de 24 défis reliés au carnet;
règles de jeu imprimées sur le livret.

Nº: pb-515777 — **9,99$**

Jeu de réflexion évolutif

Pattern Play™

NOUVEAU

Un jeu de tuiles à assembler en bois coloré. 40 modèles à reproduire avec des niveaux de «simple» à «difficile». Les qualités naturelles du vrai bois font de ce jeu une expérience tactile différente à cause de l'épaisseur et de la texture. L'enfant développe aussi sa dextérité manuelle et l'organisation spatiale. Les concepts de base sont aussi travaillés, comme la couleur et les formes géométriques. Chaque modèle ressemble à lui seul à une œuvre artistique et devrait faire partie des jeux éducatifs de base.

Jeu de réflexion évolutif

3 ans et plus.

Contenu:
Base en bois naturel;
40 blocs colorés en bois;
40 modèles à reproduire;
Un sac de rangement.

Nº: mw-25105 — **38,99$**

Téléphone: 819 533-4845 Télécopieur: 819 533-7000
Téléphone sans frais: 1 866 533-4845 info@scolartek.com

JEUX ÉDUCATIFS

Tangoes® — Les personnages

24 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 5 ans.

24 personnages à recréer à l'aide des 7 pièces géométriques aimantées. Vous pouvez aussi laisser votre imagination créer tous les types de formes!

Le *Tangoes* magnétique vous apporte l'intérêt d'un jeu traditionnel de tangrams sous une forme de jeu de poche facile à emporter.

Jeu de réflexion évolutif

Contenu:
1 carnet de jeu magnétique;
7 pièces géométriques aimantées;
2 livrets de 12 défis reliés au carnet;
règles de jeu imprimées sur le livret.

N°: pb-515746 — **9,99$**

Tangoes® — Les objets

24 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 5 ans.

24 objets à recréer à l'aide des 7 pièces géométriques aimantées. Vous pouvez aussi laisser votre imagination créer tous les types de formes!

Le *Tangoes* magnétique vous apporte l'intérêt d'un jeu traditionnel de tangrams sous une forme de jeu de poche facile à emporter.

Jeu de réflexion évolutif

Contenu:
1 carnet de jeu magnétique;
7 pièces géométriques aimantées;
2 livrets de 12 défis reliés au carnet;
règles de jeu imprimées sur le livret.

N°: pb-515760 — **9,99$**

Tangoes® Jr.

Conçu pour les petits d'âge préscolaire, *Tangoes Jr.* offre deux niveaux de jeu et se range dans un boîtier.
Niveau 1: Associer les formes géométiques pour reproduire le dessin demandé. Les dessins ne sont pas en version silhouette, mais on voit très bien la forme des figures géométriques.
Niveaux 2 et 3: Même façon de jouer que le niveau 1, mais seulement les silhouettes des dessins à reproduire apparaissent sur les cartes. Un nouveau livret propose 100 défis supplémentaires (en mode silhouettes)!

4 ans et plus. Jeu multilingue.

Contenu:
7 grosses pièces magnétiques;
12 cartes double face;
1 grande surface à jouer.

N°: pb-516309 — **26,99$**

Tangoes® — Les animaux

24 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 5 ans.

24 animaux à recréer à l'aide des 7 pièces géométriques aimantées. Vous pouvez aussi laisser votre imagination créer tous les types de formes!

Le *Tangoes* magnétique vous apporte l'intérêt d'un jeu traditionnel de tangrams sous une forme de jeu de poche facile à emporter.

Jeu de réflexion évolutif

Contenu:
1 carnet de jeu magnétique;
7 pièces géométriques aimantées;
2 livrets de 12 défis reliés au carnet;
règles de jeu imprimées sur le livret.

N°: pb-515753 — **9,99$**

Où est ma place?

Est-ce que la pomme va dans l'arbre? Quel animal vit dans la prairie? En observant les illustrations colorées d'animaux et d'objets, l'enfant va se familiariser avec différents univers: l'arbre, la prairie et le lac.

Ce jeu favorise le développement du langage, de l'attention et l'approche du raisonnement logique. Pour repérer les images, l'enfant est amené à décrire ce qu'il voit, à le nommer et à prendre des indices et des critères. L'enfant doit observer, repérer, puis placer chaque pion au bon endroit.

1 à 4 joueurs, 2 ans et plus.

Contenu:
1 arbre en deux parties;
1 plateau de jeu;
14 jetons illustrés à accrocher;
règles du jeu.

N°: pb-244713 — **11,99$**

Colorino

Le jeu consiste à compléter les dessins avec les pions correspondants en les fixant au bon endroit sur le support. L'enfant peut réaliser 6 tableaux distincts. Les pions, de 3 cm de diamètre, ont été spécialement conçus pour les enfants de 2 ans+ ou avec des problèmes de dextérité manuelle.

Découverte et apprentissage des 6 couleurs de base: rouge, jaune, bleu, vert, orange et violet.

Associations, manipulation, créativité et mémorisation!

Contenu:
1 plateau de jeu transparent;
6 planches illustrées en couleur au recto / en noir et blanc au verso;
40 pions de couleur (diamètre de 3 cm) : rouges, bleus, jaunes, verts, oranges et violets.

N°: pb-242122 — **25,99$**

Chefs en délire

Rejoins les chefs dans la cuisine et rassemble ingrédients et ustensiles pour préparer un repas. Puis attrape une assiette et attends que ton plat cuise!

Développe le vocabulaire relié à l'alimentation.

2 à 5 joueurs, 3 à 7 ans.

Contenu:
5 plateaux de jeu «chef»;
5 cartes «assiettes»;
5 cartes «repas»;
35 cartes;
1 flèche tournante;
1 mode d'emploi.

N°: pb-101280 — **15,99$**

Junior pictolino

Ce jeu de classement et de placement a été conçu pour des enfants de 2 ans et plus et contient donc des pions de très grande taille (5 cm de diamètre).

Junior pictolino permet aux enfants de développer leur concentration et leur perception, en plus d'améliorer leur expression orale.

2 ans et plus.

Contenu:
24 pions;
24 autocollants;
4 plateaux;
1 notice.

N°: pb-240364 — **23,99$**

Tous les détails (produits et nouveautés) sur
SCOLARTEK.COM

Téléphone: 819 533-4845
Téléphone sans frais: 1 866 533-4845
Télécopieur: 819 533-7000
info@scolartek.com

JEUX ÉDUCATIFS

Allez les Escargots

Qui sera le plus rapide ? Les dés de couleur sont faits pour les tout-petits qui ne peuvent pas lire les dés traditionnels. Pour avancer, ils doivent simplement respecter les couleurs des dés lancés. Les plus vieux pourront jouer avec un seul dé pour allonger la partie.

2 à 6 joueurs, de 3 à 7 ans

Contenu :
6 gros escargots en bois (dimensions : 5,5 cm x 3,5 cm) ;
2 dés *Couleur* ;
1 plateau de jeu.

N° : pb-219551 — **15,99 $**

Jeu de classement *Minimuffins*

Ce jeu développe plusieurs objectifs, comme la reconnaissance des couleurs, l'association, le classement, la numération. Un dé de couleur et un dé avec les chiffres de 0 à 6 vont permettre plusieurs jeux en atelier. Des pinces vont aussi donner l'occasion aux jeunes de pratiquer la préhension et leurs muscles fins.

3 ans et plus.

Contenu :
1 tôle à muffins de 6 emplacements avec des poignées solides ;
60 minimuffins pour compter ;
12 jetons circulaires pour compter ;
1 dé de couleur ;
1 dé avec des chiffres de 0 à 6 ;
1 cahier d'activités en anglais. (La boîte est aussi en anglais.)

N° : ler-5556 — **19,99 $**

Magnetiz™

Un jeu coloré où les enfants peuvent poser une des nombreuses pièces magnétiques pour composer une scène autour d'un thème spécifique sur un plan plat ou incliné.

Le jeune peut choisir où placer ses pièces (une à côté de l'autre ou superposées) pour composer une scène plus signifiante et plus réaliste pour lui. L'intervenant peut aussi demander au jeune de placer un élément à une place précise sur le décor. Un livret propose aussi des scènes déjà toutes faites. Les pièces de tous les ensembles sont interchangeables pour plus de possibilités et de plaisir !

Ce jeu développe la mémoire, l'imagination, la réflexion, le vocabulaire et l'orientation spatiale. Certaines scènes peuvent être signifiantes et faire appel à l'émotion. Des heures de plaisir illimité !

3 ans et plus. Jeu bilingue.

Contenu (chaque ensemble) :
1 plan de jeu magnétique ;
des pièces magnétiques (nombre variable selon l'ensemble) ;
1 livret d'instructions et d'activités illustré.

— **17,99 $** (chacun)

Bulles de savon
N° : pb-889516
70 pièces.

Cour en folie
N° : pb-889462
70 pièces.

Cuisiniers en herbe
N° : pb-889523
85 pièces.

Drôle de zoo
N° : pb-889486
80 pièces.

L'équipe
N° : pb-889493
70 pièces.

Party pyjama
N° : pb-889509
70 pièces.

Formes magnétiques — Sports

Jeu de 20 pièces-silhouettes attrayantes en bois, avec endos magnétique sur le thème des sports. Les pièces-silhouettes sont offertes dans un coffret de rangement en bois. Les pièces mesurent de 4 à 8 cm de hauteur.

Encourage le jeu symbolique, l'imitation et l'éveil de l'imagination. Favorise la reconnaissance des formes, des couleurs, des dimensions et enrichit le vocabulaire.

3 ans et plus.

N° : pb-597993 — **11,99 $**

Formes magnétiques — Véhicules

Jeu de 20 pièces-silhouettes attrayantes en bois, avec endos magnétique sur le thème des véhicules. Les pièces-silhouettes sont offertes dans un coffret de rangement en bois. Les pièces mesurent de 4 à 8 cm de hauteur.

Encourage le jeu symbolique, l'imitation et l'éveil de l'imagination. Favorise la reconnaissance des formes, des couleurs, des dimensions et enrichit le vocabulaire.

3 ans et plus.

N° : pb-589240 — **11,99 $**

La liste des courses

Chaque joueur possède une liste d'épicerie et un chariot. Toutes les cartes possédant les objets de la liste d'épicerie sont face contre la table. Les joueurs à tour de rôle pigent une carte. Chaque joueur doit essayer de trouver les objets ou aliments qui sont écrits et illustrés sur sa liste d'épicerie. Quand un joueur a trouvé un objet, il le met dans son chariot.

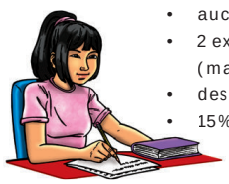
L'objectif est de remplir son chariot avec tous les articles figurant sur sa liste d'épicerie avant qu'un autre joueur ait terminé la sienne.

De 2 à 4 joueurs, 3 ans et plus.

N° : pb-101341 — **15,99 $**

Devenez un auteur de Scolartek !

Publiez vos créations pédagogiques chez Scolartek et notre équipe verra à la confection ainsi qu'à la promotion de votre matériel.



De nombreux avantages s'offrent à vous :
- aucune clause d'attachement ;
- 2 exemplaires de votre produit (manuel reproductible ou jeu éducatif) ;
- des droits d'auteur ;
- 15 % de rabais sur vos achats.

Téléphone : 819 533-4845
Téléphone sans frais : 1 866 533-4845
Télécopieur : 819 533-7000
info@scolartek.com

Tous les détails (produits et nouveautés) sur
SCOLARTEK.COM

JEUX ÉDUCATIFS

Vocabulon des petits

Un jeu pour découvrir et mémoriser d'une manière dynamique et par étape les lettres de l'alphabet et 120 mots originaux associés à 6 paysages que les enfants adorent. Un matériel de jeu très résistant, maniable et très coloré qui propose 6 jeux faciles, amusants et progressifs. L'ordre alphabétique est aussi travaillé dans les listes associées aux planches thèmes.

Jeux d'observation et d'association pour les 3-4-5 ans, jeu de réflexion, lecture et écriture pour les 5-6 ans.

1 à 6 joueurs, 3 à 6 ans.

Contenu :
6 planches-paysages ;
6 planches-mots ;
120 cartes-mots ;
1 notice.

N° : pb-096003 — **31,99 $**

Counting caterpillars

Les enfants assemblent leur planche, dont le centre demeure « troué », puis prennent des jetons-chiffres, faces cachées, qu'ils doivent placer au bon endroit pour constituer une chenille formée de sections numérotées de 1 à 10. Les débutants peuvent faire correspondre la couleur des jetons avec celle des pattes de la chenille. Astucieux !

3 ans et plus.
Ce jeu est multilingue.

N° : pb-101785 — **19,99 $**

Cache-cache — Animaux

Ce jeu propose aux jeunes une découverte simple et ludique des principaux animaux familiers ou sauvages. Les jeunes apprennent à observer, à se concentrer et à noter des indices. Étape après étape, ils découvrent des caractéristiques sur chaque animal. Ils s'amusent à manipuler le boîtier Cache-cache tout en réfléchissant à la meilleure façon d'ouvrir les volets pour reconnaître en premier l'animal caché. Au verso des cartes, des informations sur chaque animal permettent au lecteur d'acquérir un vocabulaire riche et nouveau.

3 ans et plus.

Contenu :
Un boîtier Cache-cache ;
18 cartes-animaux (photos réalistes) ;
1 pochoir ;
6 jetons ;
1 règles du jeu.

N° : pb-244133 — **25,99 $**

Qui mange quoi ? — Casse-tête

Le jeu consiste à compléter les planches « animaux » avec les bons aliments. L'enfant repère les jetons correspondant aux images de chaque planche. Il apprend ainsi le nom des aliments et découvre ce que mange chaque animal. Ce jeu lui permet d'avoir une première approche documentaire sur la vie d'animaux familiers en plus d'enrichir son vocabulaire.

1 à 4 joueurs, 3 ans et plus.

Contenu :
8 cartes-animaux ;
24 portions de nourriture ;
règles du jeu.

N° : pb-242559 — **12,99 $**

Imaginets™

Voici un jeu qui développe les muscles fins, la préhension et l'acuité visuelle. Le jeu se range dans une mallette en bois qui se transporte facilement par des enfants d'âge préscolaire. À l'intérieur, vous trouverez 42 formes en bois de couleur représentant des animaux, des visages, des véhicules, des sports... qui peuvent être placées sur les deux tableaux magnétiques effaçables à sec.

L'enfant peut reproduire les 50 suggestions que contiennent les fiches incluses ou faire son propre dessin. Le jeu peut être utilisé aussi pour faire reproduire des formes spécifiques à des enfants qui ont des problèmes d'apprentissage.

3 ans et plus.

Contenu :
42 formes en bois coloré ;
50 suggestions de créations ;
1 mallette en bois qui devient 2 petits tableaux effaçables à sec.

N° : mw-44204 — **33,99 $**

Formes et couleurs

Le jeu consiste à compléter des scènes avec 4 formes géométriques de 4 couleurs correspondantes. L'enfant manipule et identifie 4 formes plastiques manquantes. En comblant les trous de chaque image, il s'assure que la forme s'encastre bien et que sa couleur est identique à celle du pourtour. L'enfant développe ainsi son sens de l'observation et sa motricité fine.

3 ans et plus. Peut se jouer seul et en équipe de 2 ou 4.

Contenu :
4 planches de scènes amusantes ;
16 jetons en plastique de 4 formes et 4 couleurs différentes ;
2 dés ;
1 notice.

N° : pb-242511 — **11,99 $**

Jeux de lettres

Construire des mots croisés (jeu 1), retrouver des mots cachés (jeu 2) ou bien décoder des mots mystères (jeu 3).

Ces activités progressives stimulent l'activité cérébrale et renforcent les compétences indispensables à l'acquisition de la lecture et aux premières notions d'orthographe.

L'enfant découvre la place des lettres dans le mot, l'ordre alphabétique, la forme des mots en lettres capitales avec un modèle en minuscules. Il doit aussi repérer des mots en utilisant sa logique et sa connaissance.

Pour 1 à 6 joueurs, de 5 à 7 ans.

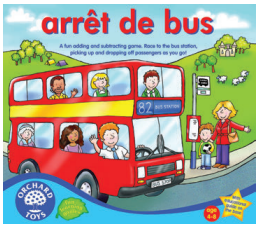
Contenu :
8 planches recto verso ;
112 jetons-lettres ;
1 réglette de décodage (ordre alphabétique et échelle de nombres de 1 à 26) ;
1 notice.

N° : pb-244683 — **11,99 $**

Arrêt de bus

Jeu d'additions et de soustractions simples. Qui aura le plus de passagers, une fois l'autobus arrivé en gare ? Qui descendra au prochain arrêt ? Un joueur lance les 2 dés et promène son pion, en forme d'autobus, autour de la planche de jeu. Il devra additionner ou soustraire pour faire monter ou descendre les passagers de son autobus. 4 ans et plus.

Contenu :
1 tableau circulaire découpé ;
4 autobus ;
4 jetons-autobus et 4 porte-jetons ;
40 cartes-passagers ;
2 dés ;
règles du jeu.



N° : pb-101303 — **18,99 $**

Tous les détails (produits et nouveautés) sur
SCOLARTEK.COM

Téléphone : 819 533-4845
Téléphone sans frais : 1 866 533-4845
Télécopieur : 819 533-7000
info@scolartek.com

JEUX ÉDUCATIFS

Jeu de la boîte à sandwichs

Amusant jeu de mémoire où il faut être le premier à placer tous les produits sains dans sa boîte. Avec de jolies planches-silhouettes en 2 pièces.

3 ans et plus.

Contenu :
4 tableaux découpés ;
24 cartes « produits » ;
1 mode d'emploi.

N° : pb-101440 — **15,99 $**

Jeu de dinosaures

Peux-tu aider les dinosaures à trouver les taches qui sont manquantes ? Lance le dé pour associer les formes ou les couleurs et sois le premier à couvrir ton plateau « dinosaure » dans cet amusant jeu pour jeunes enfants. Deux jeux en un.

De 2 à 4 joueurs, 3 à 6 ans.

Contenu :
4 plateaux « dinosaures » ;
24 formes ;
24 disques couleur ;
1 dé « formes » ;
1 dé « couleurs » ;
1 gobelet à dé ;
1 mode d'emploi.

N° : pb-101297 — **18,99 $**

Monkey Math™

Pour jouer : Placer un nombre équivalent de bananes sur chaque main. Si l'addition est correcte, les bras du singe sont au même niveau et les deux yeux regardent droit devant. Si les chiffres ne sont pas égaux, les bras bougent de haut en bas et les yeux se croisent.

Ce jeu présente différents concepts mathématiques tels que la reconnaissance des chiffres, l'apprentissage de la classification, le tri, la numération et la réalisation d'additions simples.

4 ans et plus.

Contenu :
24 pyramides magnétiques et colorées ;
20 cartes-défis casse-tête et corrigés.
(La boîte est en anglais.)

N° : pp-50101 — **18,99 $**

Monkey Mixup™

Pour réussir le casse-tête : Mélangez les 20 morceaux illustrés réversibles en vous assurant d'en retourner au moins la moitié pendant cette opération. Ensuite placez dans la rangée du bas tout morceau de sol (les morceaux avec des fleurs) et commencez à placer bout à bout les autres pièces du casse-tête.

Dix casse-tête en un : Il y a 10 différents morceaux de sol. Si bien que chaque fois que vous placez l'un de ces morceaux dans le coin gauche de la rangée du bas, vous créez un nouveau casse-tête à compléter ! Vous trouverez à l'intérieur de la boîte une illustration de chaque casse-tête à faire.

4 ans et plus.

Contenu :
20 morceaux carrés réversibles
de 2 po X 2 po (5 cm X 5 cm) ;
1 plateau de jeu.
(La boîte est en anglais.)

N° : pp-50601 — **21,99 $**

Au carré !

Brassez le mélangeur, faites glisser les tuiles, bougez le plateau pour gagner ! Il faut refaire le modèle des 9 tuiles au centre du plateau. Le but du jeu est d'arriver à reconfigurer les couleurs comme le propose le cube-mélangeur en faisant tourner rapidement les tuiles dans le plateau.

Jeu de groupe. Jeu bilingue. 6 ans et plus.

Contenu :
2 plateaux de jeu ;
48 tuiles assorties ;
2 cubes mélangeurs ;
règles du jeu.

N° : pb-210074 — **25,99 $**

Sons & rimes

Jeu 1 : Dans quels mots entends-tu le son | RA | ?
Quel même son entend-on dans les deux mots suivants : « sirène » et « citron » ?
Jeu 2 : Qu'est-ce qui rime avec « carosse » ? « rhinocéros » bien sûr !
L'enfant va s'amuser avec la phonologie et s'apercevoir qu'un même son peut s'écrire de plusieurs façons. Les compétences que ces jeux développent sont indispensables pour réussir en lecture !
2 à 4 joueurs, 4 ans et plus.

Contenu :
10 cartes modèles ;
4 caches ;
59 cartes ;
1 notice.

N° : pb-244690 — **11,99 $**

Croque-carotte

Votre objectif : la succulente carotte sur la colline. Attention ! le chemin jusqu'à elle est plein de surprises : parfois des trous s'ouvrent et boum ! les lapins tombent dedans, ou une taupe sans-gêne les pousse sur le côté. Un pont-levis et une clôture peuvent aussi gêner le passage. Ce jeu développe la mémoire, l'adresse et la créativité. Une partie dure 20 minutes.

Pour 2 à 4 joueurs, de 4 à 99 ans. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Contenu :
1 colline avec des trous mobiles ;
une taupe coquine ;
un pont-levis ;
une clôture et une carotte
à faire tourner ;
16 pions lapins ;
48 cartes.

N° : pb-215669 — **23,99 $**

Cata castors !

Timber le castor veille sur tous les troncs d'arbres. Le but du jeu est de s'emparer du maximum de troncs sans se faire remarquer par *Timber*. Cela demande du doigté, de la vigilance et un peu de chance. Fonctionne avec 2 piles LR44 fournies.
1 à 4 joueurs, 4 ans et plus.

Contenu :
1 castor sonore ;
1 barrage de castor ;
42 troncs d'arbres ;
1 bâtonnet en bois ;
1 règles du jeu.

N° : pb-218844 — **23,99 $**

Téléphone : 819 533-4845 Télécopieur : 819 533-7000
Téléphone sans frais : 1 866 533-4845 info@scolartek.com

JEUX ÉDUCATIFS

Quirkle™

Le but du jeu est d'associer des tuiles de formes ou de couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée. Chaque joueur essaie de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun. Les joueurs jouent tour à tour en complétant les lignes déjà posées. Les tuiles ajoutées doivent avoir un point commun (couleur ou forme) avec des tuiles figurant dans la ligne. Plus les joueurs arrivent à placer de cartes avec des caractéristiques identiques de forme ou de couleur, plus ils gagnent de points.

Développe la discrimination des formes et des couleurs, stimule le sens de la logique. Peut se jouer en classe ou à la garderie scolaire.

2 à 4 joueurs de 6 ans et plus.

Contenu :
108 tuiles de bois avec des formes et des couleurs particulières.

N° : mw-62016 — **27,99 $**

Le jeu des énigmes

Il faut être le premier à découvrir les 4 indices qui se cachent derrière une devinette, une charade, un rébus ou un jeu de logique… Mais attention, le dé en mousse rythme le jeu et ne permet pas toujours à tout le monde de voir les indices ! Réflexion, déduction et tactique pour résoudre un maximum d'énigmes !

2 à 4 joueurs, 6 ans et plus.

Contenu :
132 cartes-indices ;
33 cartes-réponses ;
1 gros dé en mousse ;
règles du jeu.

N° : pb-265688 — **15,99 $**

Mon atelier Calcul

Mon atelier Calcul propose 4 jeux progressifs pour exercer l'enfant aux notions clés de quantités, chiffres, nombres et aux premières opérations. Ces jeux sont adaptés au passage de la maternelle au primaire. L'élève apprend à compter jusqu'à 100, dénombrer et associer des quantités et il pratique ses premières opérations.

Jeu 1 : Le loto des sorcières
Jeu d'association où l'enfant identifie des petites quantités ou des collections identiques.
Contenu : 3 planches, 27 cartes
Jeu 2 : Au pays des lutins
Jeu d'observation où l'enfant dénombre dans chaque scène le nombre de jouets correspondants.
Contenu : 4 planches, 24 cartes
Jeu 3 : Magie magique
Jeu d'association où l'enfant identifie de grandes quantités d'objets et associe des faces de dés à des nombres pour se familiariser avec l'abstraction.
Contenu : 4 planches, 48 cartes-quantités
Jeu 4 : Le dragon des chiffres
Un petit jeu de parcours pour apprendre à maîtriser les règles du calcul mental (ex. : la carte *75 + 5* = doit être associée à *10 + 70* = sur la planche dragon).
Contenu : 3 planches, 20 cartes, 4 pions, 1 dé

De 1 à 4 joueurs, 5 ans et plus.

N° : pb-242450 — **23,99 $**

Linkazoo !™

Préparez-vous à des fous rires en reliant ensemble des animaux qui défieront la gravité et les lois de la nature. La Flore (plantes) et la Faune (animaux) disposent d'un ou plusieurs « connecteurs » permettant de s'attacher les uns aux autres dans toutes sortes de constructions les plus folles. C'est ainsi que les singes peuvent se suspendre aux arbres et les serpents se promener sur les éléphants !

4 ans et plus.

Contenu :
9 bases carrées avec des « connecteurs » rotatifs ;
14 troncs d'arbres ;
2 cimes d'arbres, ;
8 feuillages ;
2 buffles ;
2 chameaux ;
2 chevaux ;
2 lions ;
2 éléphants ;
12 singes rouges ;
12 singes jaunes ;
2 caribous ;
8 orangs-outangs ;
6 serpents ;
1 feuille de suggestions de constructions.

N° : pp-19100 — **37,99 $**

Je fais les courses

Les jeunes doivent circuler sur le plateau, de boutique en boutique, en utilisant des pièces factices pour acheter de nombreux produits.
Ce jeu encourage les enfants à communiquer, à partager et à jouer ensemble. Ils peuvent aussi améliorer leurs compétences en calcul simple et leur compréhension des nombres.

Pour 2 à 4 joueurs, de 5 à 9 ans. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Contenu :
1 plateau de jeu à assembler ;
48 cartes « articles » ;
4 cartes « paniers » ;
4 personnages ;
4 supports pour personnages ;
des pièces de monnaie factices ;
1 dé à jouer ;
règles du jeu.

N° : pb-101624 — **18,99 $**

Mon atelier Lecture

Mon atelier Lecture propose 4 jeux progressifs pour exercer l'enfant à la reconnaissance des lettres dans différentes graphies, l'identification des syllabes et la lecture des mots. Le contenu riche et les illustrations amusantes rendent ce coffret particulièrement ludique et pédagogique.

Jeu 1 : Les lettres déguisées
L'enfant apprend à identifier les lettres sous différentes formes : il associe à une lettre en script la même lettre en écriture crursive, puis la même lettre en capitale déguisée.
Contenu : 1 planche, 52 cartes
Jeu 2 : La chenille des mots
Un jeu de parcours où l'enfant est amené à associer à chaque mot rencontré le même mot dans une autre graphie. (ex. : ARBRE = arbre).
Contenu : 1 planche , 20 cartes, 4 pions, 1 dé
Jeu 3 : Histoire à croquer
Les premières petites histoires à lire où l'enfant doit remplacer les images par des jetons-mots correspondants.
Contenu : 4 planches, 32 cartes
Jeu 4 : Les mots jumeaux
L'enfant doit identifier la syllabe commune qui manque à deux mots.
Un système d'autocorrection lui permet de valider ses choix.
Contenu : 4 planches, 24 cartes

De 1 à 4 joueurs, 5 ans et plus.

N° : pb-242481 — **23,99 $**

Tous les détails (produits et nouveautés) sur
SCOLARTEK.COM

Téléphone : 819 533-4845
Téléphone sans frais : 1 866 533-4845
Télécopieur : 819 533-7000
info@scolartek.com

BrainBox®

Le joueur doit piger une carte et l'étudier ou la mémoriser pendant 10 secondes. Ensuite il doit répondre à des questions sur le sujet choisi en faisant appel à sa mémoire. Le but est de répondre adéquatement aux questions et de gagner le plus grand nombre de cartes en 10 minutes.

Les jeux BrainBox® sont amusants. Ils sont aussi fabriqués dans une démarche environnementale en utilisant des matériaux recyclés et recyclables.

Amusant à souhait pour 1 joueur ou de grands groupes!

Contenu de chaque jeu:
Chaque coffret contient des cartes cartonnées de 8,5 cm x 8,5 cm, portant de superbes images d'un côté et des questions de l'autre, 1 sablier de 10 secondes et 1 dé.

BrainBox® — ABC

«Peux-tu citer un mot de la carte qui commence par la lettre "j"?» «Que contient le verre?»

Dans *ABC,* nous retrouvons 48 très belles cartes illustrées qui proposent à l'élève des thèmes sur chacune des lettres de l'alphabet et certains sons de la langue française. Les lettres ou sons sont écrits en rouge et plusieurs mots travaillant cette lettre ou ce son sont illustrés sur chacune des cartes. Des questions sont posées concernant les mots de vocabulaire illustrés.

4 ans et plus.

N°: pb-933201 — **12,99$**

BrainBox® — Des tout-petits

«Est-ce que le clown a des chaussures à pois?» «Combien de seaux vois-tu?»

Dans *Des tout-petits*, nous retrouvons 55 très belles cartes illustrées par des thèmes simples comme la mer, le clown, la cour près de la maison, etc.

4 ans et plus.

N°: pb-933027 — **12,99$**

BrainBox® — Il était une fois

«Combien d'ours vivaient dans la maison qu'a trouvée Boucle d'Or dans la forêt?» «De quelle couleur est le poisson près de la tête de la Petite Sirène?»

Sur chacune des cartes, il y a aussi une phrase simple à lire sur un élément de l'image présentée (ex: La Petite Sirène regarde la statue de marbre tombée d'une épave dans son beau jardin).

Dans *Il était une fois,* nous retrouvons 55 très belles cartes illustrées décrivant des contes pour enfants (*La Belle et la Bête, Pinocchio, Blanche-Neige, Le vilain petit canard*, etc.). Des souvenirs à partager!

4 ans et plus.

N°: pb-933270 — **12,99$**

BrainBox® — Inventions

«Quand la radiographie a-t-elle été découverte?» «Quand la montgolfière a-t-elle été inventée?»

Dans *Inventions*, nous retrouvons 55 très belles cartes illustrées décrivant des inventions qui ont amélioré la vie de tous les jours (la radiographie, l'ampoule électrique, la montgolfière, le pain tranché, etc.) et certaines inventions qui n'ont jamais vu le jour.

8 ans et plus.

N°: pb-933157 — **12,99$**

BrainBox® — Animaux

«Le kangourou rouge est-il une espèce en danger?» «La fourrrure du jaguar est-elle rayée?»

Dans *Animaux,* nous retrouvons 70 très belles cartes illustrées d'animaux venant de toutes les parties du monde. 70 cartes montrant où vivent ces animaux, ce qu'ils mangent, s'ils sont en voie de disparition, leur taille à l'âge adulte et leur longévité.

8 ans et plus.

N°: pb-933010 — **12,99$**

BrainBox® — Histoire du monde

«Savez-vous les noms des trois astronautes de la mission d'Apollo en 1969?» «Quelle était la première langue parlée par Cléopâtre?»

Dans *Histoire du monde,* nous retrouvons 54 très belles cartes illustrées qui nous font connaître les moments historiques les plus importants de notre planète.

8 ans et plus.

N°: pb-933171 — **12,99$**

BrainBox® — Let's Learn French

«What color is le seau?» «Est-ce que quelqu'un mange les biscuits?»

Dans *Let's Learn French,* nous retrouvons 71 cartes illustrées portant sur différentes situations de la vie courante.

8 ans et plus.

N°: pb-900555 — **12,99$**

BrainBox® — Voyage autour du monde

«Quel fleuve traverse l'Égypte?» «Quel est le nom du temple astèque?»

Dans *Voyage autour du monde*, nous retrouvons 71 très belles cartes illustrées avec des images et des textes informatifs très simples sur différents pays.

8 ans et plus.

N°: pb-933034 — **12,99$**

JEUX ÉDUCATIFS

Mimes en boîte

Avec des sujets de mimes faciles et intrigants, aussi intéressants que différents, il y en a pour tous les goûts. Un jeu qui peut stimuler les élèves à parler et communiquer. Utile en classe et en garderie scolaire.

Plusieurs niveaux de mimes sont inclus:

- Mimes en images (4 ans et plus)
- Mimes pee-wee (7 ans et plus)
- Mimes en famille (8 ans et plus)
- Mimes du petit écran (10 ans et plus)
- Mimes de chez nous (12 ans et plus)
- Mimes je me souviens (14 ans et plus)

Contenu:
3 sabliers: 30 semondes, 60 secondes, 90 secondes;
6 paquets de 60 cartes (sujets de mime);
1 dé géant;
1 crayon et 1 tablette de pointage;
Instructions.

N°: 61166 — **27,99$**

Labyrinthe junior

L'atmosphère qui règne dans une cave de château enchanté est unique. Il s'y cache de gentils fantômes ainsi que de merveilleux trésors. Chaque joueur doit se frayer un passage, en déplaçant des murs, afin d'accéder aux trésors. Dès qu'un joueur atteint le dernier objet-trésor, il le prend et termine ainsi la partie. Le gagnant est le joueur qui a gagné le plus d'objets-trésors.

2 à 4 joueurs, 5 ans et plus.

Contenu:
1 plateau de jeu;
17 cartes-couloirs;
12 objets-trésors;
4 pions-fantômes;
règles.

N°: pb-219728 — **23,99$**

Make'n Break Junior

Simultanément, les joueurs doivent, avant les autres, reproduire avec des blocs colorés en bois la carte retournée afin de s'emparer d'une pièce neutre placée au centre. Ceux qui ont correctement reproduit la carte et qui ont obtenu une pièce neutre remportent un jeton.

5 à 10 ans.

Contenu:
24 blocs en bois de 4 couleurs et 3 neutres;
50 cartes illustrées réversibles;
1 distributeur pour les cartes;
48 jetons en carton.

N°: pb-220091 — **23,99$**

Farkle™

Tentez votre chance et relancez les dés pour réaliser les combinaisons valant un maximum de points. Mais peut-être préférez-vous la prudence afin de ne pas perdre tous les points accumulés... Après chaque jet de dés, le joueur garde le ou les dés qui amènent des points spécifiques et rejoue les dés restants.

Ce jeu est un jeu de stratégie, de hasard et de calcul. Dépendamment de ses choix, un joueur peut perdre, gagner ou être éliminé.

8 ans et plus. 2 joueurs et plus.

Contenu:
6 dés;
1 cornet à dés;
1 bloc où inscrire les points et un feuillet (avec exemples) indiquant règles et valeurs possibles selon les chiffres obtenus avec un jet.

N°: pat-6916 — **11,99$**

Wanted!

On retrouve quatre types de cartes: le juge, le policier, le banquier et le voleur. Chaque joueur doit, à tour de rôle, piger une carte sur le dessus du paquet. Si c'est la carte-juge qui est pigée, on doit taper sur la table et crier «coupable». Si c'est la carte-banquier, on pose tous les mains sur le paquet de carte et c'est la main qui est au-dessus des mains des autres joueurs qui ramasse la carte. Si c'est la carte-policier qui est pigée, on ramasse tous un badge. Un joueur n'en aura pas et c'est lui qui ramassera la carte sur le paquet. Si c'est la carte-voleur qui est pigée, on crie «haut les mains!». Il y a aussi des cartes truquées, comme un voleur à la place d'un juge. On ne doit pas bouger. Celui qui bouge ramasse une carte dans le paquet.

Le jeu se termine quand il n'y a plus de cartes dans le paquet. Le gagnant est celui qui a ramassé le moins de cartes. Observation et réflexes assurent la victoire!

7 ans et plus.

Contenu:
72 cartes

N°: pb-207572 — **13,99$**

Labyrinthe

Une course palpitante où chaque joueur déplace les murs pour se frayer un chemin qui mène aux trésors. Poussez les couloirs, déplacez votre pion... On croit pouvoir atteindre son butin quand soudain les murs coulissent...

Une partie se joue en 20-30 minutes.

2 à 4 joueurs, de 7 à 99 ans.

Contenu:
1 plateau de jeu;
34 plaques-couloirs;
24 cartes secrètes;
4 pions-personnages.

N°: pb-260010 — **27,99$**

Make'n Break

Chacun des joueurs doit, avant les autres, reproduire avec des blocs en bois colorés la carte retournée. Celui qui a correctement reproduit la carte dans un temps record remporte la victoire.

2 à 4 joueurs, 8 ans et plus. Ce jeu est multilingue.

Contenu:
1 chrono;
10 pièces en bois;
60 cartes;
1 dé.

N°: pb-264025 — **23,99$**

Rejoignez-nous sur Facebook pour connaître nos nouveautés!
facebook.com/EditionsScolartek

Téléphone: 819 533-4845
Téléphone sans frais: 1 866 533-4845
Télécopieur: 819 533-7000
info@scolartek.com

Tous les détails (produits et nouveautés) sur
SCOLARTEK.COM

JEUX ÉDUCATIFS

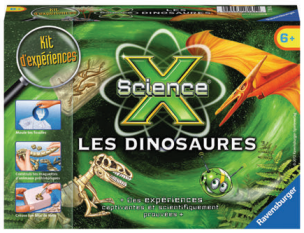
Science X — Les dinosaures

NOUVEAU

Grâce à ce kit d'expériences, les enfants jouent au paléontologue : faire des fouilles archéologiques et des moulages de fossiles pour garder des traces des découvertes, comprendre la manière de vivre des dinosaures de l'époque en construisant des maquettes. Des expériences captivantes et scientifiquement prouvées ! Soyez incollable sur les créatures préhistoriques !

Testé et approuvé par *Science et Vie Découvertes*, le magazine des 8-12 ans.

6 ans et plus.



Contenu :
du plâtre ;
des moules (nautile, archéoptéryx) ;
1 pain d'argile à creuser ;
2 maquettes de dinosaures à construire (tyrannosaure rex, ptéranodon) ;
1 notice détaillée.

N° : pb-181612 — **12,99 $**

Science X — La force des aimants

NOUVEAU

Tu désires explorer les mystères du magnétisme ? Tu découvriras dans ce jeu 6 expériences passionnantes. Tu apprendras les caractéristiques des aimants, tu étudieras le flux magnétique et tu sauras pourquoi les pôles opposés de deux aimants s'attirent toujours. Par des expériences, tu apprendras également que certains objets diminuent le champ magnétique de l'aimant.

Testé et approuvé par *Science et Vie Découvertes*, le magazine des 8-12 ans.

8 ans et plus.

Contenu :
2 aimants en forme d'anneau ;
du fil blanc ;
1 boussole ;
1 aimant droit ;
1 disque ;
1 carte de la galaxie ;
1 notice détaillée.

N° : pb-187653 — **12,99 $**

Indigo

NOUVEAU

Les joueurs créent stratégiquement des chemins sur lesquels ils déplacent les pierres précieuses vers les sorties situées au bord du plateau. Les sorties sont soit individuelles, soit communes. On peut s'enrichir seul ou partager les richesses. Une partie d'*Indigo* se joue en 30 minutes. Un seul vainqueur !

2 à 4 joueurs, 8 à 99 ans.

Contenu :
1 plateau de jeu ;
4 paravents (avec un résumé des règles) ;
7 tuiles-Trésors ;
54 tuiles-Chemins ;
24 jetons (6 par couleur de joueur) ;
24 pierres précieuses en verre : 12 ambres jaunes, 10 émeraudes vertes et 2 saphirs bleus.

N° : pb-265633 — **29,99 $**

Blitzed

NOUVEAU

Danger ! Haute tension ! Qui s'emparera des meilleures cartes-objectifs ? Qui réussira à garder la tête froide au milieu de ce déluge de dés ?

Un jeu de stratégie pour tout le monde !

Durée de la partie : 15-20 minutes.

3 à 5 joueurs, 8 à 99 ans. Jeu multilingue.

N° : pb-265954 — **18,99 $**

Strike

NOUVEAU

Qui sera le plus adroit et récupérera plus de dés dans l'arène que ceux qu'il y aura jetés ? Qui sera le dernier à posséder encore des dés pour remporter ce jeu d'action ? Chance et adresse mènent à la victoire.

8 ans et plus.

N° : pb-265725 — **18,99 $**

Lucky Numbers

NOUVEAU

Lucky Numbers est un jeu astucieux de pose et de logique. L'élève doit remplacer les tuiles qui vont le défavoriser pour faire ses suites logiques sur sa planche de jeu. Cependant, il faut être aux aguets pour ne pas avantager les adversaires avec les tuiles qui sont de trop.

Développe la stratégie, la communication et est un complément ludique aux activités de numération. Ce jeu est multilingue. De 2 à 4 joueurs, 8 ans et plus.

Contenu :
4 x 20 tuiles-nombres ;
4 planches ;
1 règles du jeu.

N° : pb-265657 — **18,99 $**

Connections

NOUVEAU

Jeu de logique et de réflexion pour créer des chemins. Ce jeu se joue de 1 à 4 joueurs de 8 ans et plus.

Les tuiles sont retournées une par une. Elles doivent être placées le plus judicieusement possible pour former des chemins. Mais les connexions sont-elles bonnes ?

Ce jeu est multilingue.

Contenu :
4 planches de jeu en carton épais (17,9 X 17,9 cm) ;
4 X 28 tuiles en carton épais (2,8 X 2,8 cm) ;
règles du jeu.

N° : pb-265641 — **18,99 $**

Start 11 !

NOUVEAU

Start 11 !, édité sous le nom de *Elfer raus !* en Allemagne, connaît un franc succès depuis 1925. Ce grand classique est enfin disponible en français !

Qui réussira à se débarrasser le premier de toutes ses tuiles ? À vous de bien réfléchir avant de poser une tuile pour ne pas avantager vos adversaires ! Les règles simples permettent de jouer tout de suite. Les ponts et les tuiles-primes offrent des parties pleines de rebondissements et de suspense.

2 à 4 joueurs, 8 ans et plus.

N° : pb-266067 — **35,99 $**

Shape By Shape

NOUVEAU

Le classique tangram chinois fait peau neuve ! Voici 14 pièces qui s'assemblent dans un cadre, afin de reconstituer des silhouettes illustrées sur 60 cartes.

8 ans et plus.

Contenu :
1 boîtier de jeu ;
14 pièces de casse-tête ;
1 pochette de voyage ;
les instructions ;
60 cartes de défi cérébral et les solutions.

N° : pb-059416 — **15,99 $**

Téléphone : 819 533-4845 Télécopieur : 819 533-7000
Téléphone sans frais : 1 866 533-4845 info@scolartek.com

JEUX ÉDUCATIFS

Q-bitz™

NOUVEAU

Le joueur doit reproduire l'agencement demandé sur une des 16 cartes-modèles casse-tête dessinées en noir et blanc. Les cubes orangés ont 4 faces avec des motifs différents sur chacune des faces.

Les parties peuvent se jouer avec ou sans temps déterminé pour compléter le motif casse-tête demandé.

Ce jeu développe l'orientation spatiale, la dextérité, la pensée logique et la patience.

8 ans et plus.

Contenu:
16 cubes orangés;
1 plateau en bois naturel pour ranger les blocs;
20 cartes-modèles casse-tête.

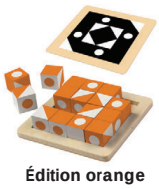
N°: mw-44002 — **28,99$**

Q-bitz™ Solo

NOUVEAU

Mettez vos capacités visuelles à l'épreuve! Reproduisez les modèles proposés avec les 16 cubes en bois. Il faut penser vite, avoir une bonne mémoire visuelle et avoir un peu de chance...

Utilisez *Q-bitz*™ Solo en tant que défi en solitaire ou pour ajouter un joueur à vos jeux *Q-bitz.*



Édition orange

Édition magenta

8 ans et plus.

Contenu de chaque ensemble:
20 nouvelles cartes-modèles ;
1 plateau et 16 cubes en bois;
les instructions.
(Le tout dans une petite boîte de métal facile à emporter).

Édition orange: N°: mw-58070 — **11,99$**
Édition magenta: N°: mw-58076 — **11,99$**

The Game of Things...

NOUVEAU

Désignez un joueur qui sera le lecteur au cours de la première manche. Ce joueur prend une carte et la lit à voix haute. Tous les joueurs, incluant le lecteur, écrivent une réponse sur une bande de papier de leur feuillet de réponses. Ils le plient ensuite deux fois et le remettent au lecteur.

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses! Le jeu propose des sujets et non des questions.

Le lecteur lit TOUTES les réponses à voix haute, à quelques reprises. Choisissez n'importe quelle réponse et tentez de l'associer au joueur qui l'a rédigée. La manche prend fin quand un seul joueur n'a pas été associé à sa réponse.

14 ans et plus. Jeu bilingue.

Contenu:
300 cartes-sujets;
1 bloc-réponses;
1 bloc de marquage des points;
8 crayons.

N°: pat-27704 — **37,99$**

Q-bitz™ Extrême

NOUVEAU

Chacun des joueurs dispose d'une planche *Q-bitz*™ *Extrême* avec ses 16 cubes. La course est lancée pour trouver qui pourra le premier reproduire le modèle proposé et gagner la carte. Celui qui a le plus de cartes à la fin est déclaré champion.

On peut varier la procédure: il faut faire la rotation des cubes jusqu'à ce que l'ensemble corresponde au modèle; le joueur n'a que 10 secondes pour étudier le modèle, après quoi il doit le reproduire de mémoire; il faut reproduire le modèle de façon inversée (comme dans un miroir)... Vous pouvez créer vos déroulements imposés!

Contenu:
80 cartes-modèles;
4 socles en bois;
4 ensembles de 16 cubes;
les règles du jeu.

N°: mw-56035 — **28,99$**

ScramBlitz™

NOUVEAU

Chaque joueur prend un tapis de jeu et choisit un petit paquet de cartes avec des motifs. Chaque joueur place la série de tuiles à motifs mêlées en face de lui près du tapis de jeu et doit placer sur son tapis de jeu les tuiles de son paquet pour reproduire exactement les motifs de la carte casse-tête. Les joueurs doivent retourner toutes les tuiles et arranger celles-ci à toute vitesse pour arriver à reproduire la même image que sur la carte casse-tête.

Ce jeu semble facile, mais il demande de pouvoir trier et observer à partir des rectos et des versos en noir ou blanc, penser à toutes les possibilités et placer le tout très vite et avec logique.
2 à 6 joueurs de 8 ans et plus.

Le livret d'instructions est en anglais.

Contenu:
6 ensembles de petites cartes avec une illustration et un verso noir ou blanc;
6 tapis de jeu;
50 cartes de casse-tête.

N°: mw-52140 — **23,99$**

QUOI?

NOUVEAU

QUOI? est un jeu de groupe amusant et interactif, du type «qui a dit quoi?». Aucun joueur n'est tenu de dire la vérité! Ce jeu est parfait pour animer vos ateliers de communication.

Un jeu de cartes stimulant qui aidera les participants à communiquer d'une façon ludique tout en développant leur imagination.

14 ans et plus, 5 joueurs et plus.

N°: 69009 — **28,99$**

Kimnemo

NOUVEAU

Il suffit de cinq minutes pour jouer une partie... jusqu'à des heures entières à tenter de franchir à deux les 87 niveaux de difficulté. Le jeu se joue avec des jetons et des caches. Il suffit de mémoriser une combinaison au départ, puis de suivre le déplacement des jetons de maison en maison à tour de rôle.

C'est un jeu qui favorise l'attention et l'écoute et un moyen d'entraîner sa mémoire et de maîtriser son stress. Très utile pour les jeunes, les adolescents et les adultes qui ont des déficits d'attention.

N°: kf-01 — **30,00$**

Tous les détails (produits et nouveautés) sur
SCOLARTEK.COM

Téléphone: 819 533-4845
Téléphone sans frais: 1 866 533-4845
Télécopieur: 819 533-7000
info@scolartek.com

scolartek

1050, 15e Rue, Grand-Mère (Québec) G9T 3W5
Téléphone : **819 533-4845**
Téléphone sans frais : **1 866 533-4845**
Télécopieur : **819 533-7000**
Courriel : **info@scolartek.com**
Site Web : **www.scolartek.com**

DATE :

AUTORISÉ PAR :

N° DE BON DE COMMANDE :

VEUILLEZ PHOTOCOPIER POUR USAGE ULTÉRIEUR

FACTURER À :

NOM / ÉCOLE /INSTITUTION / COMPAGNIE

À L'ATTENTION DE :

ADRESSE

VILLE

PROVINCE | CODE POSTAL

TÉLÉPHONE

COURRIEL (pour une meilleure communication administrative)

LIVRER AVANT LE :

LIVRER APRÈS LE :

EXPÉDIER À :

NOM / ÉCOLE /INSTITUTION / COMPAGNIE

À L'ATTENTION DE :

ADRESSE

VILLE

PROVINCE

TÉLÉPHONE

ENVOYER D'AUTRES CATALOGUES ☐ nombre : _____

RECEVOIR LES NOUVEAUTÉS PAR COURRIEL ☐

COURRIEL (si différent de celui utilisé pour les communications)

_____

	QUANTITÉ	N° DU PRODUIT	DÉSIGNATION DU PRODUIT	PAGE	PRIX UNITAIRE	TOTAL
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

TRANSPORT ET MANUTENTION (du total avant taxes)

CANADA
0$ à 20$ — 7,95$
21$ à 499$ — 9,95$
500$ et plus — gratuit

EXTÉRIEUR DU CANADA
Les tarifs seront ajustés en fonction de la destination.

Vous pouvez commander par :
TÉLÉPHONE — TÉLÉCOPIEUR — COURRIEL

Les taxes ne sont pas incluses dans les prix.
TPS ou TVH : Applicable sur tous les produits du catalogue.
TVQ : Applicable sur tous les produits excepté les manuels reproductibles, les albums illustrés et les romans jeunesse.

Vous nous payez par **Visa** ou **Mastercard** au moment de la commande et nous vous expédions la marchandise. Les institutions peuvent aussi payer par chèque dans un délai de trente (30) jours.

TOTAL PAGE 1	
TOTAL PAGE 2	
TRANSP. ET MANUT.	
TPS OU TVH	
TVQ (si applicable)	
TOTAL	

MODE DE PAIEMENT ◯ VISA ◯ MasterCard ◯ **CHÈQUE**

CARTE N° :

EXPIRATION :

SIGNATURE :

DATE :

1050, 15e Rue, Grand-Mère (Québec) G9T 3W5
Téléphone : **819 533-4845**
Téléphone sans frais : **1 866 533-4845**
Télécopieur : **819 533-7000**
Courriel : **info@scolartek.com**
Site Web : **www.scolartek.com**

SUITE DE LA 1RE PAGE DE COMMANDE

VEUILLEZ PHOTOCOPIER POUR USAGE ULTÉRIEUR

TRANSPORT ET MANUTENTION
(du total avant taxes)

CANADA	EXTÉRIEUR DU CANADA
0$ à 20$ — 7,95$	Les tarifs seront
21$ à 499$ — 9,95$	ajustés en fonction
500$ et plus — gratuit	de la destination.

	QUANTITÉ	N° DU PRODUIT	DÉSIGNATION DU PRODUIT	PAGE	PRIX UNITAIRE	TOTAL
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						
24.						
25.						

(AJOUTEZ LE TOTAL SUR LA PREMIÈRE PAGE) **TOTAL 2**

RETOUR DE MARCHANDISE
Tout retour d'une vente devra être effectué dans les dix jours qui suivent la réception de la marchandise. Les frais de livraison ainsi que les frais de retour ne sont pas remboursables.

Devenez un auteur de Scolartek!

Publiez vos créations pédagogiques chez Scolartek et notre équipe verra à la confection ainsi qu'à la promotion de votre matériel.

De nombreux avantages s'offrent à vous:

- Aucune clause d'attachement;
- 2 exemplaires de votre produit (manuel reproductible ou jeu éducatif);
- des droits d'auteur;
- 15% de rabais sur vos achats.

Nous serons heureux de vous accueillir dans notre équipe d'auteurs!

Faites-vous une idée plus complète de notre maison d'édition en consultant notre site Web:
www.scolartek.com

Téléphone: 819 533-4845
Téléphone sans frais: 1 866 533-4845
Télécopieur: 819 533-7000
Courriel: auteur@scolartek.com

scolartek.com